

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Anisatir Rosiyah¹, Naela Mufarrikah², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

¹<mailto:231330001259@unisnu.ac.id>, ²231330001260@unisnu.ac.id, ³syailin@unisnu.ac.id

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri melalui penerapan metode pembelajaran *game edukatif* menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *game edukatif* menggunakan media *flash card* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 79,71 pada Siklus I dengan kategori tinggi menjadi 86,18 pada Siklus II dengan kategori sangat tinggi, atau meningkat sebesar 6,47 poin. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan baik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran *game edukatif* menggunakan media *flash card* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: game edukatif, flash card, minat belajar, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

Abstract

Low student learning interest is a challenge in the learning process at the elementary school level. This study aims to enhance the learning interest of second-grade students at SD Negeri 7 Bangsri by implementing an educational game-based learning method using flashcards in the Pancasila Education subject. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles, with each cycle comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 20 second-grade students from SD Negeri 7 Bangsri. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation, while data analysis was performed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results indicate that the implementation of the educational game-based learning method using flashcards successfully increased student learning interest. This was evidenced by an increase in the average learning interest score from 79.71 (high category) in Cycle I to 86.18 (very high category) in Cycle II—an increase

of 6.47 points. Furthermore, observations revealed that students became more active, enthusiastic, and confident, and demonstrated good cooperation during the learning process. Thus, the educational game-based learning method using flashcards is effective for increasing the learning interest of second-grade students at SD Negeri 7 Bangsri in the Pancasila Education subject.

Keywords: educational games, flashcards, learning interest, Pancasila Education, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, cerdas, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Keberhasilan pencapaian tujuan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri peserta didik yang membuat mereka antusias, aktif, dan fokus selama mengikuti proses pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin besar peluang mereka mencapai hasil belajar yang optimal (Amtiran, 2025; Rahma et al., 2025).

Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik dan bermakna. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan suasana belajar kurang menyenangkan, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa (Rahmadiani & Nopriansyah, 2025; Liando et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 7 Bangsri, sekitar 70% siswa kelas II menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal tersebut ditandai dengan siswa kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, mudah merasa bosan, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Rendahnya minat belajar juga berdampak pada hasil belajar siswa, di mana hanya sekitar 30% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran game edukatif. Game edukatif merupakan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Penggunaan game edukatif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa karena mereka dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang lebih interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar melalui Penerapan Metode Pembelajaran Game Edukatif pada Siswa Kelas II SD."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang dilaksanakan di SD Negeri 7 Bangsri pada siswa kelas II semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan metode pembelajaran **game edukatif** untuk meningkatkan minat belajar siswa. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, ditandai dengan kurangnya perhatian, mudah bosan, dan rendahnya keaktifan selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi **observasi, angket, dan dokumentasi**. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan minat belajar siswa selama pembelajaran, angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa setelah tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan dokumen kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator perasaan senang, perhatian, dan keaktifan siswa.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dan persentase minat belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan. Hasil analisis setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 7 Bangsri Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa yang terdiri atas 10 siswa laki-

laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran game edukatif menggunakan media flash card pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.

Sebelum tindakan diberikan, hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran, siswa mudah merasa bosan, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Setelah diterapkan metode pembelajaran game edukatif menggunakan media flash card, minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri selama mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan %	Keterangan
Siklus I	17	79,71	-	Tinggi
Siklus II	17	86,18	6,47	Sangat Tinggi

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1 terlihat adanya peningkatan rata-rata minat belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari **79,71** pada Siklus I menjadi **86,18** pada Siklus II atau meningkat sebesar **6,47 poin**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran game edukatif menggunakan media flash card mampu meningkatkan minat belajar siswa.

a. Hasil Siklus I

Pada Siklus I pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran game edukatif berbantuan media flash card pada materi simbol keberagaman agama. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan antusiasme dan keaktifan selama pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dan belum berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan kelompok.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

<i>Uraian</i>	<i>Hasil</i>
Jumlah siswa	17
Nilai Rata-rata	79,71
Nilai Tertinggi	92,50
Nilai Terendah	65
Kategori	Tinggi

Berdasarkan hasil angket, rata-rata minat belajar siswa mencapai **79,71** dengan kategori **tinggi**. Meskipun demikian, hasil tersebut belum menunjukkan kondisi yang optimal karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dan belum percaya diri selama pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II.

b. Hasil Siklus II

Pada Siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, yaitu dengan memberikan pendampingan yang lebih merata kepada setiap kelompok, meningkatkan motivasi belajar, dan mengelola permainan secara lebih terarah. Hasilnya, siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan kelompoknya selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

<i>Uraian</i>	<i>Hasil</i>
Jumlah siswa	17
Nilai Rata-rata	86,18
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	65
Kategori	Sangat Tinggi

Pembahasan Penelitian

Penerapan metode pembelajaran game edukatif menggunakan media flash card terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mereka lebih aktif, antusias, dan percaya diri

dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Peningkatan minat belajar terlihat dari hasil angket yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari **79,71** pada Siklus I menjadi **86,18** pada Siklus II. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih berani mengemukakan pendapat, aktif mengikuti permainan, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok. Perbaikan pembelajaran pada Siklus II melalui pemberian motivasi, pendampingan yang lebih merata, dan pengelolaan permainan yang lebih efektif memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Darmawan dan Khoiroh (2026) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Wahyudi dan Santoso (2026) serta Febrian et al. (2025) menunjukkan bahwa media flash card mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran game edukatif menggunakan media flash card terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri. Hal tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata minat belajar, keaktifan siswa selama pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *game edukatif* menggunakan media *flash card* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 7 Bangsri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor minat belajar siswa dari 79,71 pada Siklus I menjadi 86,18 pada Siklus II atau meningkat sebesar 6,47 poin.

Selain meningkatkan minat belajar, penerapan metode pembelajaran *game edukatif* menggunakan media *flash card* juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

membuat siswa lebih mudah memahami materi serta lebih berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, metode pembelajaran *game edukatif* menggunakan media *flash card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Amtiran, Y. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di Kelas III SD GMT Nenu Yulius Amtiran Minimal (KKM). menerapkan model pembelajaran yang lebih in. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan Volume*, 2(2), 89–100.
- Febrian, S. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Penggunaan Media Flashcard Berbantuan Boardgame Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1668.
- Rahmadiani, N., & Nopriansyah, U. (2025). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Metode Braisntorming. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 64–77.
- Wahyudi, B., & Santoso, J. (2026). *Efektivitas Media Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 7(1), 9–28.